1. L'ECOLE DU MERVEILLEUX

1.1. Un peu d'histoire

Fondée en 1991, l'association sans but lucratif Ecole du Merveilleux a initialement été créée pour devenir une vraie école qui n'a finalement jamais vu le jour. L'asbl servit quelques temps pour couvrir les activités festives du groupe des amis fondateurs. Parents de plusieurs enfants, ils décidèrent un jour d'organiser une activité d'aventure pour les bambins dans une propriété ardennaise. Ce fut le premier **Blacknight**, sorte de génération spontanée du jeu de rôles grandeur nature belge. Parmi les enfants, ils s'en trouvèrent pour continuer l'œuvre familiale et la transformer en un GN régulier, doté de règles et d'un univers d'inspiration médiévale-fantastique très semblables à ce qui se faisait en Belgique à l'époque.

Au bout du sixième opus de Blacknight, en 1997, ses organisateurs décidèrent de changer de genre pour fonder **Hypérion**, un GN pseudo-historique dont l'histoire débutait dans la Bretagne du 12ème siècle. Parallèlement, l'univers créé pour Blacknight fut exploité par un groupe de joueurs pour servir de toile de fond à un autre GN : **Shadowland**. Celui-ci s'organisa pendant un temps sous le couvert de l'Ecole du Merveilleux pour ensuite la quitter en 1999 et devenir une nouvelle association : **Calice asbl** (www.caliceasbl.be).

A cette époque, trois autres activités virent le jour au sein de l'asbl : **Ite Missa Est**, **Gomafey** et **Hurlemont**. Ite Missa Est fut créé par d'anciens organisateurs de D'Rôle D'Ere qui voulaient changer radicalement de genre et d'univers. Gomafey a pour sa part été imaginé et lancé par d'autres joueurs de Blacknight qui désiraient également rompre avec les univers désespérément ADDesques pour privilégier un cadre de jeu plus réaliste, cru et délirant. Dans le même temps, d'anciens organisateurs des *Marches* rejoignaient l'asbl pour y créer Hurlemont, un GN grand public, médiéval et fantastique. Notons aussi l'éphémère **In Aeternum**, qui organisa au sein de l'Ecole son unique activité en 2000. L'équipe de ce GN « occulte » organise aujourd'hui *Logos (www.hernegraphiks.net/live)*, également occulte mais non-médiéval.

En 2000, avec quatre activités à son actif, l'Ecole du Merveilleux poursuivait aussi un objectif plus ambitieux : proposer un large panel d'activités différentes qui utiliseraient les mêmes règles (afin de faciliter pour le joueur le passage d'un jeu à l'autre) et qui mettraient en commun leurs ressources, tout en appliquant une charte de principes directeurs pour leurs activités, sorte de réaction face aux mécanismes de jeu qui caractérisaient jusque là la majorité des GN belges. Pour lier le tout, un fanzine était régulièrement publié. Destiné à promouvoir les activités de l'asbl, il voulait aussi proposer un contenu plus développé et non promotionnel, original dans le milieu du GN francophone belge et inspiré par le fanzine du club D'Rôle D'Ere.

Toujours en 2000, plusieurs membres de l'asbl se sont investis dans **AVATAR**, le projet de GN et de fédération nationaux. Cet investissement, qui dure jusqu'à ce jour, fut certainement profitable pour la Fédération belge mais a sans doute aussi absorbé une partie importante des énergies disponibles dans l'asbl. Pendant quelques années, l'Ecole n'a pas connu de développement particulier, saluant même la fin d'Hypérion (après quatre sessions) et le départ d'Hurlemont. Après le cinquième épisode des *Brumes* et un changement d'équipe, l'activité quitta l'asbl en 2002 pour fonder la sienne : Hurlemont asbl (dissoute en 2005 suite à la fin des activités). En revanche, Gomafey et Ite Missa Est continuent leur course sur les pavés du GN. Depuis 2002, l'asbl prend également en charge une animation pour enfants d'envergure dans les ruines de Villers-la-Ville.

A travers ses activités récentes, l'Ecole du Merveilleux a épuré son fonctionnement des éléments subjectifs qu'étaient la charte et l'idée d'une unification des règles pour ne garder qu'un mode de collaboration objectif entre les activités, jugé aujourd'hui bien plus efficace et plus accueillant pour les nouveaux projets. Et, bien sûr, l'EDM ambitionne toujours de continuer un travail de publication, léger et primesautier, à travers son fanzine en ligne.

Chronologie des merveilles

1991 : Fondation de l'Ecole du Merveilleux asbl

1997 :

- Blacknight VI à Dworp

1998 :

- Shadowland 2 à Waterloo (13/09)

1999 :

- Shadowland 3 à Waterloo (27/02)
- Shadowland 4 à Waterloo (01/05)
- Gomafey 1 à Dworp (26/11)
- Hypérion 1.2 à Dworp (27/11)
- Départ de Shadowland et création de Calice asbl (www.caliceasbl.be)
- Soirée dansante à la salle Sainte-Anne pour célébrer l'agrandissement de l'asbl (20/11)

2000 :

- Hypérion 1.2 à Tournai (1/04)
- Fondation d'AVATAR (13/06)
- Hurlemont 1 à Chevetogne (22-23-24/09)
- Gomafey 2 à Bruyères et Montbérault (FR) (3-4-5/11)
- In Aeternum I à Dworp (24/11)
- Hypérion 1.3. à Bertinchamps (2/12)

2001 :

- Hurlemont 2 à Moderscheider-Mhule (5-6-7/05)
- Gomafey 2.5 dans un pré près de la Semois (31/03-1/04)
- Hypérion 1.4 à Bertinchamps (20/10)
- Hurlemont 3 à Mirwart (16-17-18/11)
- Ite Missa Est I à Villers-la-Ville (24/11)

2002 :

- Hurlemont 4 à Louette-Saint-Pierre (3-4-5/05)
- Ite Missa Est II à Bourscheid (Lux) (25-26-27/04)
- Gomafey 3 à Maredsous
- Animation pour enfants à Villers-la-Ville (30/06)
- Hurlemont 5 à Bruyères et Montbérault (FR) (11-12-13/10)
- Ite Missa Est III à Villers-la-Ville (30/11)
- Départ d'Hurlemont de l'Ecole du Merveilleux et création d'Hurlemont asbl.

2003 :

- Gomafey 4 au Moulin Magotiaux (Stavelot) (7-8-9/03)
- Ite Missa Est IV aux Mauvaises Pierres (Vielsalm) (9-10-11/05)
- Animation pour enfants à Villers-la-Ville (29/06)
- Gomafey 4.5. à Bousval 15/11
- Ite Misse Est V au Kiewiet (Geel) (12-13-14/12)

2004 :

- Ite Missa Est VI à Villers-la-Ville (8/05)
- Animation pour enfants à Villers-la-Ville (27/06)
- Ite Missa Est VII à Montmédy (France) (8-9-10/10)

2005 :

- Gomafey 5 au fort de Barchon (Liège)
- Animation pour enfants à Villers-la-Ville (26/06)
- Gomafey 5.5 à la Porte Noire (16/10)

2006 :

- Ite Missa Est VIII à Villers-la-Ville (25/02)

De dignes écoliers

Voici la stèle de marbre sur laquelle sont gravés les noms prestigieux de ceux qui ont contribué ou contribuent encore à l'Ecole du Merveilleux et à son immense rayonnement.

Renaud D'hondt, Julien Adam, Thomas Delplace, Stuart Wrathall, Bilbo Bartholemy, Thierry Fafchamps, Noé Leloup, Bruno Vagenhende, Jeremie Daels, Jérémy Javierre, Simon Vansteenwinckel, Gaëtan Van Grunderbeek, Daniel Bonvoisin, Jean-Luc Dollet, Nicolas Hermant, Séverine Vanwaeyenberge, Fred Siebrand, Laurent Galland, Laurent Brasseur, Geoffrey Simon, Frédéric Genet, Colas Fizman, Frédéric Hameleers, Ide Titane, Maud Barbé, Thomas Lefevre, Gilles Pondant, Jean Hummler et les nombreux participants aux activités.

1.2. Les activités de l'Ecole du Merveilleux

Objectif

L'EDM a pour objectif premier de proposer au rôlistes des GN organisés en son sein. Ces GN sont pris en charge par des équipes autonomes et sont totalement indépendants les uns des autres quant à leur contenu ou à leur forme. L'activité principale de l'Ecole du Merveilleux consiste donc à mettre en place des outils communs à ces GN afin de faciliter leur organisation et de réaliser des économies d'énergies et d'argent par la mise en place de synergies.

Promotion du jeu de rôles grandeur nature

L'Ecole du Merveilleux entend également promouvoir le GN auprès du grand public, tant pour faire connaître ce loisir que pour promouvoir les jeux organisés en son sein.

Collaboration avec d'autres associations

Les efforts en faveur du développement du GN ne s'arrêtent pas à une solidarité interne. Depuis longtemps, l'EDM œuvre en faveur du rapprochement des associations existantes et soutient leurs activités lorsque c'est nécessaire ou possible. Le prêt gratuit du matériel et la promotion des activités sont les manifestations les plus courantes de cette collaboration dont ont déjà profité de nombreuses associations.

Soutien à la Fédération belge

Née AVATAR, cette asbl porte depuis l'AG 2006 de ses membres le doux nom de Fédération belge du jeu de rôles grandeur nature (décliné dans les deux autres langues nationales). Depuis sa création en 2000, l'EDM soutient et participe activement au développement et à la mise en place d'une fédération forte et dynamique. Le CA de la fédération a compté de nombreux administrateurs issus de l'Ecole du Merveilleux et leur investissement dans l'évènement national AVATAR a contribué à ses succès et à sa croissance. Ce soutien au projet national répond à l'envie d'assister à l'émergence d'une scène GN belge forte, associative, innovatrice et solidaire, appuyée et soutenue par une fédération efficace et des initiatives communautaires d'entraide.

Publications et fanzine en ligne

Le GN est une activité qui mérite qu'on s'y attarde par delà le simple fait de la pratiquer. Désireuse de décliner le thème et de l'explorer, l'EDM est attachée au développement de réflexions sur et autour du GN. Ce soucis s'est d'abord déployé dans la version papier du fanzine de l'asbl qui, chose relativement rare en Belgique, publiait des articles dépourvu d'objectifs promotionnels des activités de l'association. Souvent humoristiques et parfois sérieux, ces articles sont disponibles sur le site. Afin de donner un nouveau souffle à ce travail éditorial, mis entre parenthèse en 2004 et 2005, la nouvelle version en ligne du fanzine espère servir de tribune aux pulsions rédactrices des membres de l'asbl et aux intervenants extérieurs désireux de mettre à disposition de tous une bafouille, une réflexion ou une analyse en rapport – de près ou de loin – avec le jeu de rôles grandeur nature.

« Esprit » de l'Ecole du Merveilleux

Sans vouloir forger ou couler dans le béton une certaine conception des choses, on peut constater l'existence d'un certain esprit qui règne dans l'association. De manière générale, et au fil des activités mises en place, des choses réalisées et des projets abandonnés ou ratés, on peut dégager certains traits plus ou moins communs aux membres de l'asbl et à ses activités :

L'autodérision et l'humour, ou du moins des tentatives de, caractérisent la manière de communiquer envers les membres ou de faire parler l'association.

L'Ecole du Merveilleux a toujours eu à cœur d'aider les GN qui la sollicitaient.

Ne pas se prendre la tête et se faire plaisir est un soucis qui a fini par supplanter de trop sérieuses ambitions initiales. Tout le monde est bénévole et si organiser n'est pas quelque chose de plaisant, la motivation finira tôt ou tard par s'éroder. Comme il s'agit pour tous d'une activité secondaire qui cohabite avec les obligations de la vie de tous les jours, le fonctionnement vit au rythme parfois indolent des envies et du plaisir de faire.

Bien que conscients des limites et des difficultés inhérentes au volontariat, l'asbl tient cependant à faire ce qu'elle fait avec sérieux et rigueur et surtout à respecter les engagements qu'elle prend envers d'autres et envers ses participants.

2. ORGANISER UNE ACTIVITÉ SOUS L'ECOLE DU MERVEILLEUX

L'EDM est aujourd'hui une structure ouverte à tous types de GN et propose sa structure pour accueillir de nouvelles activités. Il n'y a aucun prérequis de genre ou de méthodologie. L'Ecole du Merveilleux propose un fonctionnement pragmatique basé sur les besoins et les réalités du GN et non sur des conceptions sur quoi et comment organiser. L'association entre les activités de l'asbl repose sur la collaboration et sur un respect des règles de vie commune, suivant une démarche volontaire et non passive ou contrainte.

Les limites de l'autonomie des activités

Les limites de ce système où une même asbl laisse une grande autonomie aux activités organisées sous son nom sont les limites de la loi qui gère les asbl. *A priori*, seuls des problèmes entre une activité et ses participants ou ses fournisseurs (impayés par exemple) peut pousser le CA a s'ingérer dans la gestion de l'activité, ou autrement dit, uniquement lorsqu'une activité engage la responsabilité de l'asbl tout entière, par négligence ou suite à un imprévu (un accident par exemple).

Pourquoi rejoindre l'Ecole du Merveilleux ?

- Il ne faut pas créer une nouvelle asbl.
- Le suivi administratif de l'asbl (changements de statuts, déclaration fiscale,…) est réalisé par le CA.
- Un matériel logistique utile et conçu pour les GN est à la disposition des membres.
- Les organisateurs ont accès à un petit atelier et à un matériel de confection.
- L'Ecole du Merveilleux est une association connue dans le milieu du GN, une nouvelle activité organisée sous son nom se fera sans doute mieux connaître.
- Le système de participation financière solidaire entre les activités (12% des rentrées) garantit une trésorerie saine qui permet d'investir dans du matériel coûteux dont les frais sont difficiles à assumer seuls.
- Les réserves financières de l'asbl permettent aux activités d'emprunter des sommes d'argent nécessaires aux garanties de locations de sites et autres.
- Un ambiance décontractée et bon enfant règne dans l'asbl. L'humour et la joie de vivre sont omniprésents et contribuent à l'établissement d'une saine et franche camaraderie. Qu'est-ce qu'on rigole à la récré !

Retrait de l'asbl

Il est toujours possible pour une activité de quitter les rangs de l'EDM pour voler de ses propres ailes. Cette décision revient pleinement à l'équipe concernée sans que le CA n'ait à s'y opposer. Dans ce cas de figure, le matériel et les finances propres à l'activité sont rétrocédés à la nouvelle organisation (sous forme d'un

don). Les cotisations (les 12 %) et les contributions éventuelles au matériel général ne sont pas rétrocédées et sont considérés comme un acquis de l'asbl. Il appartient à l'activité sur le départ (cela vaut aussi pour les activités clôturées) de veiller à ne pas laisser de squelettes dans les placards de l'association et à se mettre en ordre au niveau administratif (fermeture des comptes, lettres de démission, etc.) sans supposer que de toute façon, les administrateurs de l'association le feront tôt ou tard, contraints et forcés.

Oui ! Nous voulons organiser notre GN au sein de l'Ecole du Merveilleux !

Super ! Lisez bien le mode de fonctionnement et n'hésitez pas à poser des questions. Songez aussi à acheter notre livre « Comme réussir son GN ». Une méthode simple et efficace qui a rendu célèbres les organisateurs qui nous ont fait confiance. Vous aussi soyez adulés par vos joueurs et buvez gratos dans les bars ! Rejoignez l'Ecole du Merveilleux !

2.1. Solidarité financière

Participation aux finances de l'asbl

Chaque activité organisée sous l'asbl et impliquant des rentrées d'argent doivent réserver **12% des entrées financières** (le chiffre d'affaire, non les éventuels bénéfices) pour le fonctionnement général. L'argent gagné via un bar ou un *catering* ne rentre pas dans ce calcul qui se base généralement uniquement sur les inscriptions des participants.

Cet argent couvre le fonctionnement administratif de l'asbl (statuts, *dns* Web, cotisations à la Fédération belge,…) et est thésaurisé pour :

- Garantir une réserve financière à l'asbl, idéalement située aux alentours des 750 euros.
- Permettre l'achat groupé de matériel onéreux (intendance, machine à fumée, matériel de fabrication).
- Réparer et entretenir le matériel de l'asbl.

Le schéma de la trésorerie

L'asbl dispose d'un compte général et de comptes particuliers ouverts pour chaque activité. Les mandataires du premier compte sont les administrateurs et le trésorier, les mandataires des comptes particuliers aux activités sont le trésorier général de l'asbl et toute personne librement désignée par les organisateurs de l'activité.

La présence du trésorier de l'asbl parmi les mandataires des activités a pour but de donner une cohérence générale à la trésorerie et de lui permettre un accès aux mouvements afin d'établir et de vérifier les comptes annuels de l'asbl (qui englobent les comptes des activités). Il n'y a strictement aucune ingérence du CA ou du trésorier dans le fonctionnement trésorier d'une activité.

Bilans et comptes

Annuellement, afin de préparer les bilans comptables et la déclaration fiscale, les activités doivent remettre leurs comptes de l'année précédente au trésorier.

2.2. La gestion du matériel

Le matériel général

On distingue, au sein de l'asbl deux types de matériel : le matériel général et le matériel propre à chaque activité. Le premier est constitué avec la participation financière des activités. Le choix de l'acquisition d'un nouveau matériel se fait par le CA avec une consultation la plus large possible des membres effectifs (représentatifs des activités).

Par ailleurs, il est aussi possible pour une activité de cotiser « en nature ». Si pour un jeu qu'elle organise, une activité a besoin d'un matériel bien spécifique qui pourrait aussi servir à d'autres (par exemple des lampes à gaz, de nouvelles armes,…), elle peut, à concurrence de la valeur d'achat du matériel en question, soustraire cette valeur des

12% qu’elle doit verser à l’asbl. Ceci pour autant que le CA ait marqué un accord préalable.

Enfin, par pure envie de développer le matériel général, il n’est pas rare qu’une activité mette une partie de son matériel dans le matériel général.

Les finances de l’asbl et les dons des activités ont permis d’acquérir un matériel d’intendance important et un stock « de base » nécessaire à un GN traditionnel. Un inventaire complet va être élaboré. Actuellement, le stock dispose de :

- quelques déguisements de base,
- quelques masques (orcs, gobelins,…),
- des tissus de décorations, de la toile de jutte,
- un matériel d’intendance complet (vaisselle, casseroles et nécessaire de cuisine),
- une machine à fumée,
- un stock d’armes (nécessitant de fréquentes réparations),
- des braseros,
- des bougeoirs,
- des gaufrettes (chauffage portatif au gaz).
- …

Le matériel propre à une activité

Au sein de l’asbl, chaque activité développe aussi un matériel propre à son jeu ou qu’elle ne désire pas mettre systématiquement à disposition des autres activités. Ce matériel appartient bien sur à l’asbl, puisque l’argent qui a servi à le créer provient de l’argent généré par des activités organisées au sein de l’asbl. Par contre, ce matériel est entièrement laissé à la gestion des organisateurs de l’activité. Le CA et les autres activités n’y ont aucun droit de regard ou d’usage.

Atelier de fabrication

L’association dispose d’un peu de matériel de confection utile à la préparation d’une activité (pour fabriquer des armes ou des costumes). L’objectif est d’arriver à disposer d’un atelier de fabrication commun aux activités. Un embryon d’atelier est actuellement disponible à qui veut l’utiliser mais le CA aimerait pouvoir proposer à ses membres un espace et une infrastructure plus complète.

2.3. Administration de l’asbl

Les membres effectifs

Chaque activité délègue maximum trois membres effectifs à l’assemblée générale. Ces membres effectifs disposent d’un droit de vote au sein de l’assemblée générale et sont régulièrement invités à participer aux réunions de CA de l’asbl. Ils représentent d’une certaine manière le lien entre l’activité qu’ils organisent et l’asbl.

L’assemblée générale

Elle se réunit annuellement, sauf convocation exceptionnelle, elle approuve les budgets et les bilans, vote la politique de l’asbl et élit les administrateurs (qui ne doivent pas forcément être membres effectifs).

Le conseil d’administration

Elu par l’AG, il administre l’asbl. Il prend donc en charge la gestion administrative de l’asbl, le suivi financier, la gestion du matériel et des ateliers et mène la politique éditoriale de l’Ecole du Merveilleux. Il peut aussi prendre toute initiative visant à réaliser les objectifs généraux de l’asbl.

Participation aux activités du CA

Il n’y a pas à proprement parler d’obligation de participer aux activités du CA. Cependant, il est tout de même demandé aux membres de l’Ecole du Merveilleux de :

- Adhérer aux objectifs et à la politique de l’asbl.
- Remplir les obligations internes à l’association.

- Se tenir disponible pour participer à la gestion du matériel lorsque cela est nécessaire (déménagement, tri, réparations, etc.).